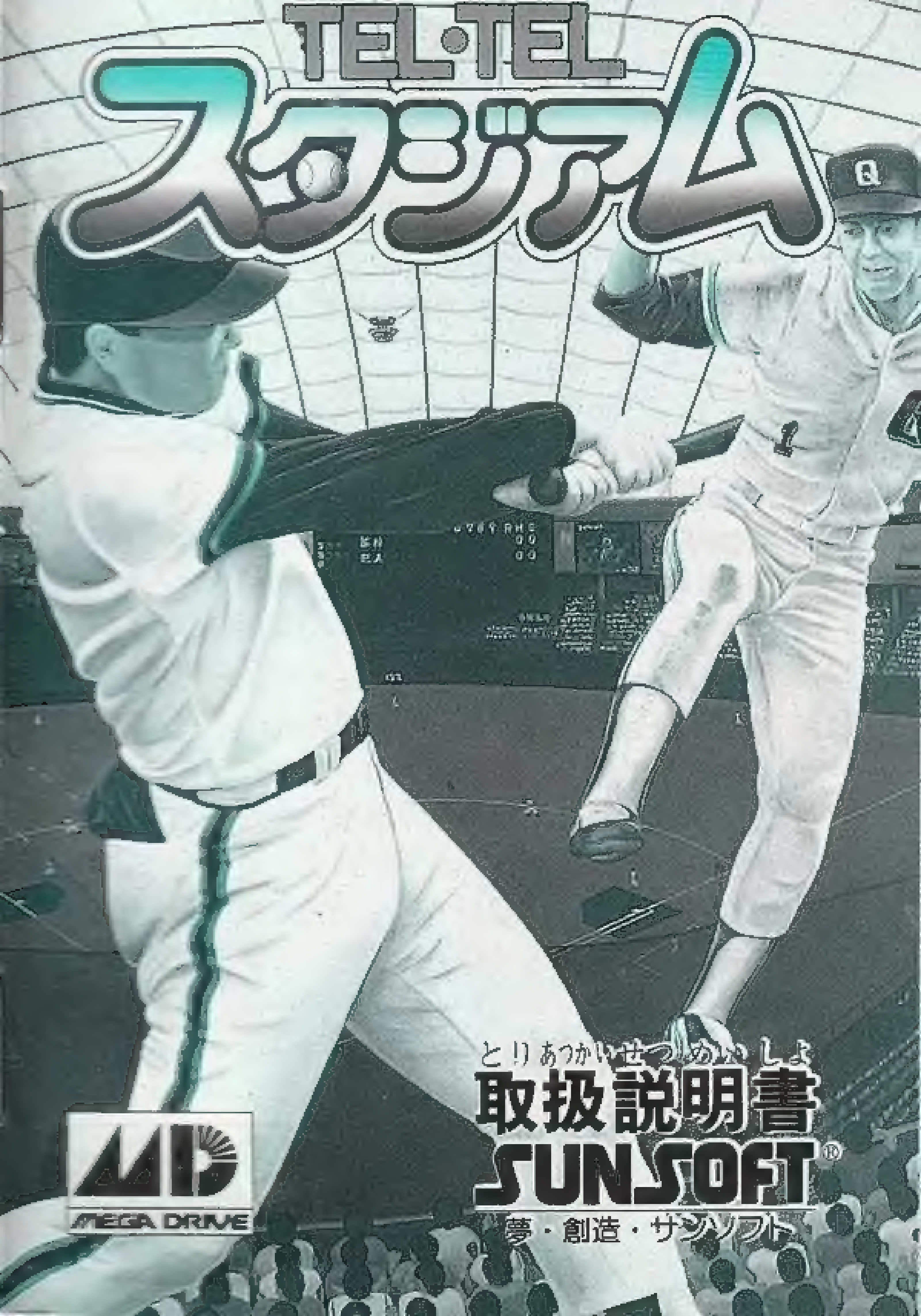
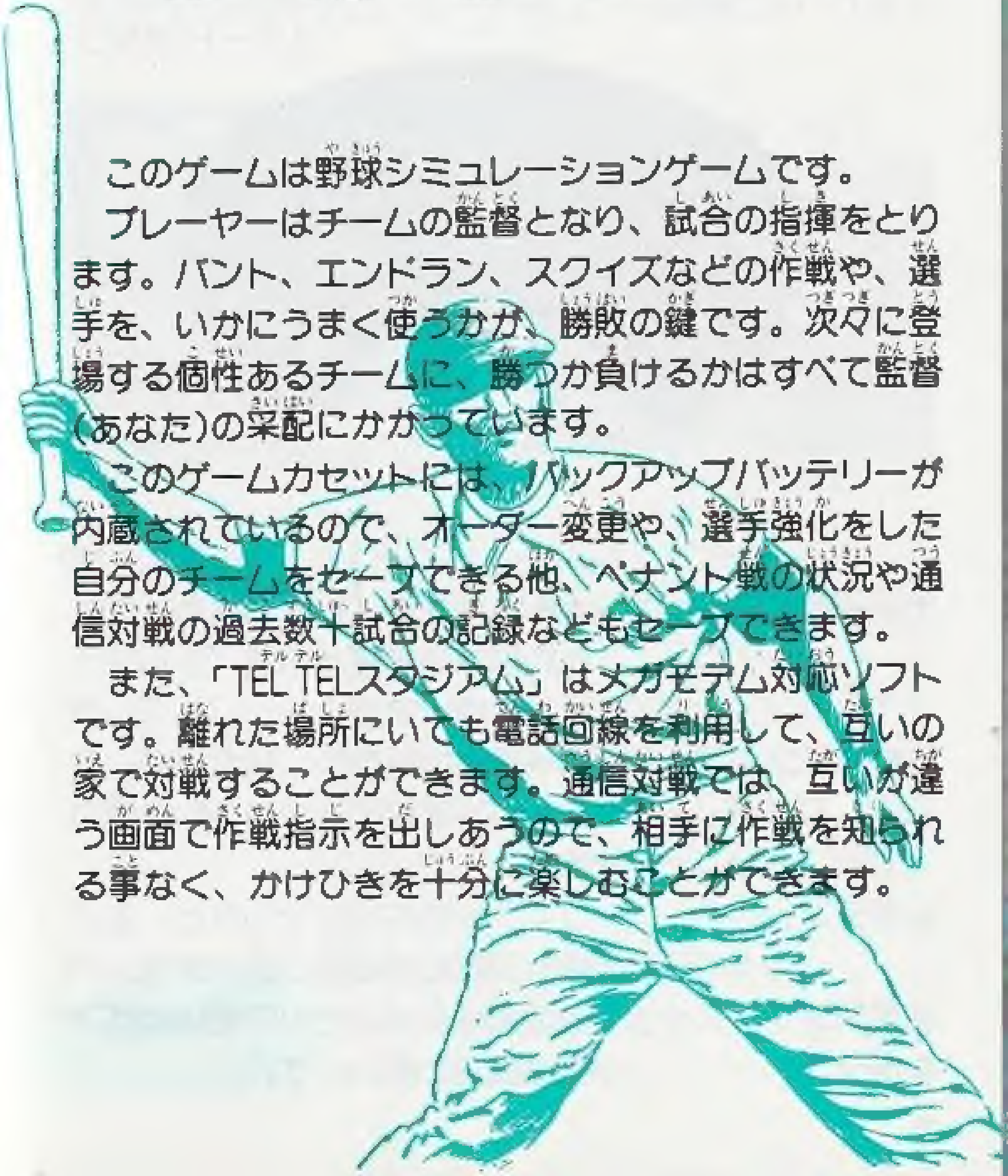

TEL·TEL
スタジアム
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
MEGA DRIVE

この度はSUNSOFTのメガドライブ専用カートリッジ「TEL・TELスタジアム」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に、この取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

もくじ

TEL·TEL スタジアム



このゲームは野球シミュレーションゲームです。

プレーヤーはチームの監督となり、試合の指揮をとります。バント、エンドラン、スクイズなどの作戦や、選手を、いかにうまく使うかが、勝敗の鍵です。次々に登場する個性あるチームに、勝つか負けるかはすべて監督(あなた)の采配にかかっています。

このゲームカセットには、バックアップバッテリーが内蔵されているので、オーダー変更や、選手強化をした自分のチームをセーブできる他、ペナント戦の状況や通信対戦の過去数十試合の記録などもセーブできます。

また、「TEL TELスタジアム」はメガモデム対応ソフトです。離れた場所にいても電話回線を利用して、互いの家で対戦することができます。通信対戦では、互いが違う画面で作戦指示を出しあうので、相手に作戦を知られる事なく、かけひきを十分に楽しむことができます。

1.ゲームの始め方

1.コントローラーの使い方

コントローラー▼



スタートボタン………ゲームをスタートする時や、モデムの回線を接続する時（テルモード）に使います。

方向ボタン……………カーソルの移動や（試合中の）フィールド画面のスクロールに使います。

Ⓐボタン………………コマンドのキャンセルなど、主にキャンセルする時に使います。

Ⓑボタン………………決定又はキャンセルに使います。

Ⓒボタン………………主に決定に使います。

2. モードセレクト

タイトル画面(オープニング)中にスタート(またはⒶ、Ⓑ、Ⓒ)ボタンを押すと、モードセレクト画面に変わります。



▲タイトル画面

▼モードセレクト画面



ゲームプレイ……オープンモード、ペナントモード、テルモード(通信)、ウォッチングで試合ができます。

データ……………チームデータ、及びペナント戦、テル戦の対戦結果を見ることができます。

エディット………30球団の中から1チームを選び、自分だけのオリジナルチームとして登録します。

テレフォン………電話の送信・受信ができます。

オプション………BGMの有無の設定や、サウンドテストなどができます。

■ゲームプレイ

ゲームプレイでは、オープンモード、ペナントモード、テルモード、ウォッチングの四形式のいずれかで、試合を進めます。

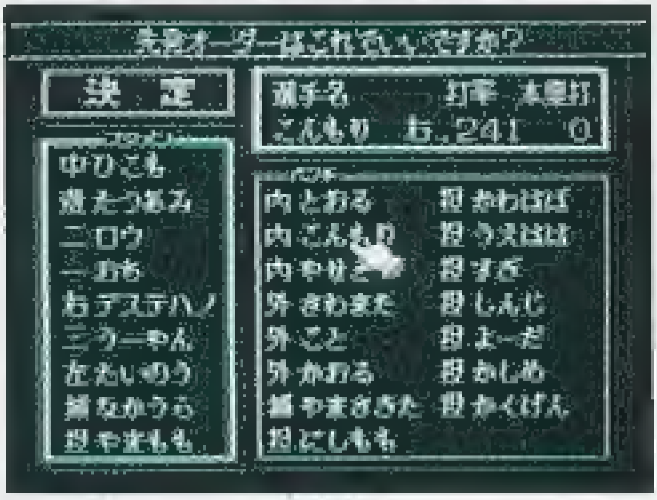
1.オープンモード

30球団の中で好きなチームの監督になり、コンピューターが操る敵チームと一試合、対戦します。

●ゲームプレイのメニューで、オープンモードを選びます。



▲先発投手選出



▲スタメン変更

自分のチーム、対戦チームを選び、対戦カードが決まったら、先発投手を決めます。必要があればスタメン変更をし、オーダー表を提出したら、試合開始です。

◎スタメン変更

スタメン変更では、打順・守備位置の変更だけでなく、控えの選手をスターティングメンバーに加える事もできます。

①打順を変更する

例）一番↔五番の入れかえ

カーソルでスタメン欄の一番打者を選び、Ⓒ（またはⒷ）ボタンを押すと選手名が赤文字に変わります。（Ⓐボタンでキャンセルできます）続いて五番打者を選び、Ⓒ（またはⒷ）ボタンを押すと打順が入れかわります。

②控え選手をスタメンに起用

例）セカンド↔控え内野手の入れかえ

①と同じ操作で、セカンドを選び、ベンチ欄から控え内野手を選び入れかえます。

③守備位置を変更する

例）センター↔ライトの入れかえ

まずセンターをいったん控えと入れかえ、続いてライトと入れかえます。さらにセンターに入った控えと、ベンチに移ったライトを入れかえればO.K.ただし、そのままでは守備位置と同時に打順まで入れかわってしまうので、①の操作で打順を修正してください。

注）外野手→捕手、投手→内野手という変更もできますが、違うポジションでは守備力が低下してしまうので、なるべく内野手は内野、捕手は本塁の守備につかせましょう。

2. ペナントモード（1PLAY）

"エディット"(→P.15)で登録した自分のチームで、ペナントをかけ、他の29球団と各2試合ずつ、全58試合を戦います。

● "エディット" で自分のチームを登録してから、ゲームプレイで "ペナントモード" を選びます。すると、対戦相手が自動的に選び出されますから、"オープンモード" と同様に先発投手・スタメンを決め、オーダー表を提出して試合を始めます。
試合後は、自動的に対戦結果がセーブされるので、電源を切ったり他のプレイモードで試合をしても、再び "ペナントモード" を選ぶと、その続きから始めることができます。

注）エディットの監督辞任(→P.17)やオプションのバックアップ消去(→P.24)をすると、対戦結果及び登録チームのデータが全て消え、エディット前の状態に戻ってしまいます。



▲ペナント戦順位表

〈優勝の条件〉

このゲームでは、勝率が単独一位の時のみ、優勝が決定します。（ゲーム差が0でも、勝率が上回れば良い）複数チームが同率一位になると、残念ながら優勝できません。晴れて、念願の日本一に輝くと、監督の胴上げがまっています!!

3.テルモード(2PLAY)

電話回線を利用して、友達と通信対戦をする、2プレイモードです。“オープンモード”と同様に、30球団から好きなチームを選んで監督になり、対戦します。

◎テルモード(通信対戦ゲーム)とは…?

2台のメガドライブを電話回線で継なぎ、離れた場所で2Pの対戦ゲームができるというものです。
通信対戦では、互いの画面表示が異なるので、相手には、こちらの手の内を知られる事なくゲームを進められます。まさに、2Pシミュレーションとしては、理想的な形と言えます。

◎モデムとは…?

一般にパソコン通信に使われているモデムは、コンピュータと電話回線を継なぎ、相互通信(データの送受信)を可能にします。メガモデム(メガドライブ専用モデム)も、一般のモデムと基本的に同じで、通信による対戦ゲームを可能にします。
メガモデムには、マイク/スピーカーが内蔵されているので、受話器を取らずに会話を楽しめます。

●“テルモード”を行うには、※1電話機で電話をかけ(受けてゲームを始める方法)と、※2“テレフォン”(→P.18)で電話をかけ(受けて)ゲームを始める方法とがあります。どちらの場合も、メガモデムを本体にセットし、電話線(モジュラージャック付)を正しく接続しておいてください。(くわしくはメガモデムの取扱説明書をご覧ください。)

※1.電話機を使って…

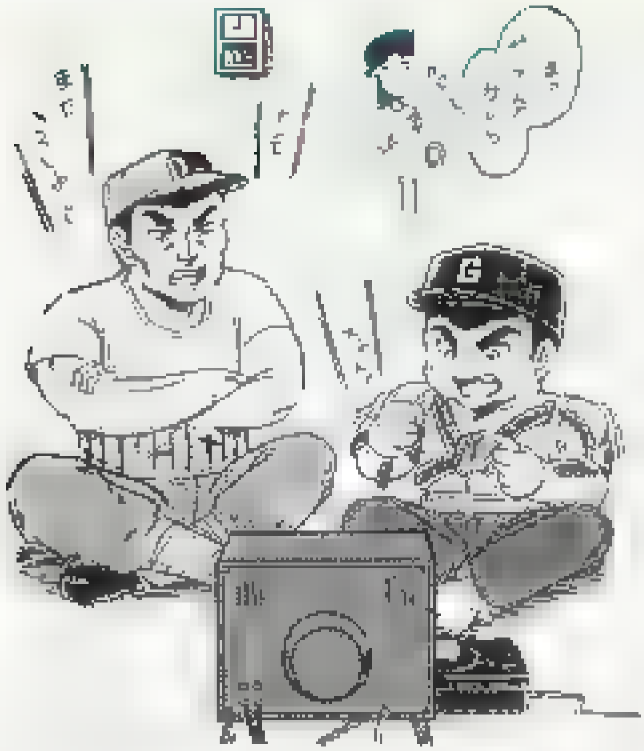
●電話機で電話をかけ(受けて)、相手とつながったら、ゲームプレイで“テルモード”を選びます。(メガドライブの電源は電話がつながってからONにしても“テルモード”を始めることができます。)

●デジタル信号での通信をするために、画面のメッセージに従って操作して、回線を確保します。

※2.“テレフォン”で電話を…

●モードセレクトで“テレフォン”を選び、電話をかけます。(詳しい操作は、P.18を見てください。)

●“会話モード”(→P.22)になるので、“ゲームへ”を選び通信回線を確保すると、自動的に“テルモード”になります。



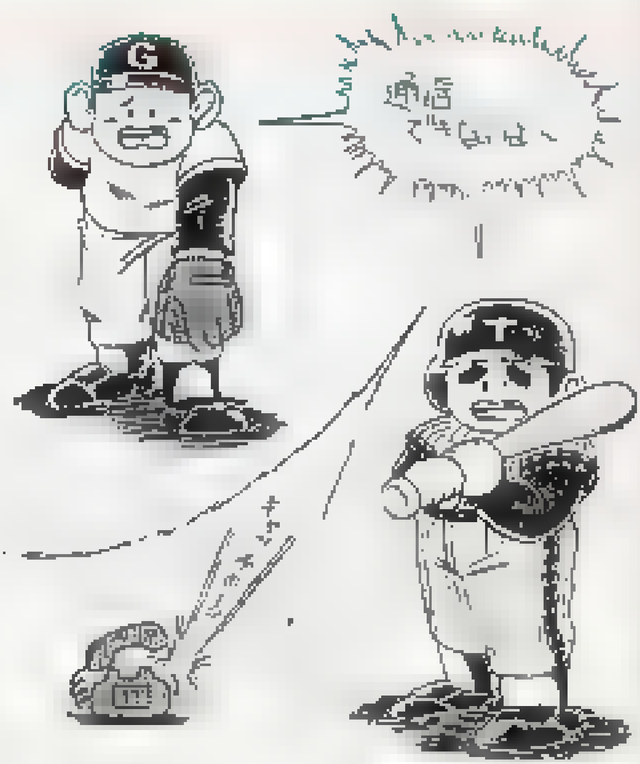
●回線が確保されると、チームセレクト画面に変わるので、"オープンモード"と同様に好きなチームを選んでください。(同じチーム同志の対戦もできます。)先発投手スタメンオーダーを決めて、オーダー表を提出し試合を始めます。



注）エディットチームのデータを転送する時は、多少時間がかかります。しばらくお待ちください。

★★★テルモードでの注意★★★

●通信回線にデータ信号以外の信号（音声などによるノイズ)が侵入すると、正確なデータの送受信ができなくなり、通信エラーを起こして試合を続けられなくなります。受話器からノイズが入る恐れがありますので、ゲーム中は(会話モード以外では)受話器を上げないでください。



●キャッチホン契約している回線では、対戦中に電話がかかってくると、自動的に"会話モード"に入ります。

①キャッチホンに出るには、"電話を切る"をしてから"C・P"を選んでください。

②キャッチホンを無視して対戦を続けるときは、"ゲームへ" を選び、対戦画面に戻ります。

●キャッチホンでないときに"C・P"を選択すると電話が切れる場合があります。

●電話回線を使用する為、対戦中は、その回線の電話が使えません。家の方の迷惑にならないように注意しましょう。

4. ウォッチング(WATCHING)

CP対CPのプレイを観戦するモードです。TVでナイター中継を観るように、CPのプレイをじっくりと観察しよう／客観的な立場で、作戦を練るのも良いかも……

●ゲームプレイで"ウォッチング"を選び、観戦したいチームを二つ選びます。あとは自動で試合を開始します。

■データ

データでは、チーム(選手)データ、ペナント戦データ、ペナント戦順位、テル戦データを見る事ができます。

1.チームデータ

“チームデータ”を選ぶと、チームセレクト画面になり、30球団の中からデータを見たいと思うチームを選びます。
チームを選ぶと、昨シーズンのチーム成績と今シーズンのベンチ登録メンバーが表示されるチームデータになります。

▼チームセレクト



注）選択決定は©(またはⒷ)ボタン、キャンセルはⒶボタンとなっています。(チームデータ→チームセレクト→データメニューへ戻る時は、キャンセル＝Ⓐボタン）チームデータで各選手を選ぶと、個人データ表が表示されます。(個人データ表では、スタート、Ⓐ、Ⓑ、©のいずれのボタンを押しても、チームデータに戻ります。)



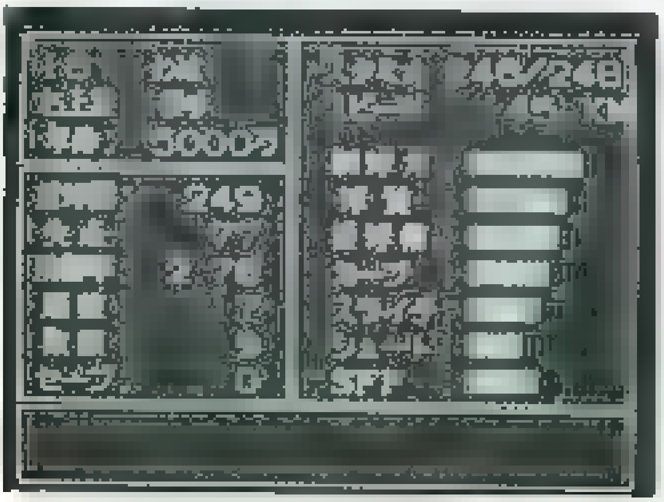
▲チームデータ



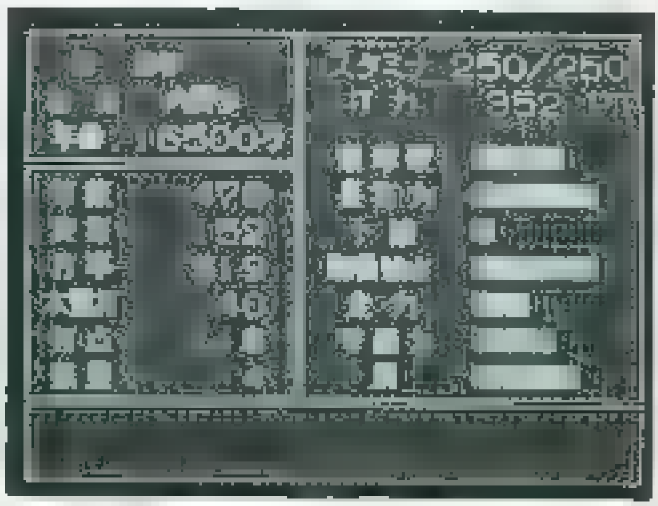
●個人データ表

表の左側には、背番号、名前、打席又は投法、守備位置、年俸、昨シーズン成績（または仮想成績）が表示され右側には、各選手の能力が表示されます。

スタミナは、0～255／0～255で表示され、消耗すると各能力が低下して本来の力が発揮できなくなります。



▲個人データ（投手）



▲個人データ（野手）

能力表示〈投手〉

スピード：ボールの速さ。km／h（キロメートル毎時）で表示。

制球力：コントロール。狙い通りのコースに投げる力。

球　質：長打の出にくさ。自盛が多いとＨＲを打たれにくい。

投球術：配球の巧みさ。打ち取る頭の良さ。

変化球	カーブ・シュート・スライダー・シンカー・フォーク・ナックル・パーム・ＳＦＦのうち、四種までが持ち球。

注）投球術が一定レベルを越えると、ＣＵを投げられます。

能力表示〈野手〉

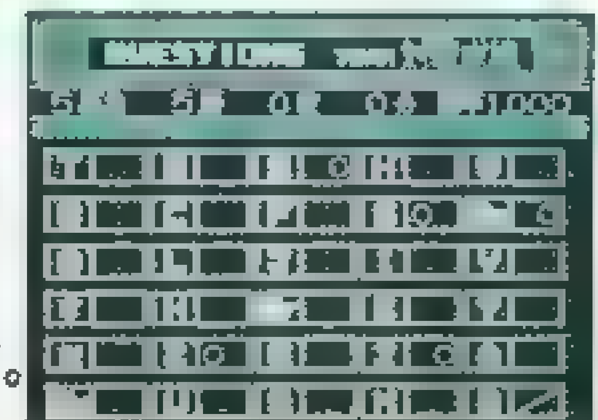
打　力	バットにボールを当てる能力。0～511ＰＴで表示。
選球眼	コースを見分ける眼の良さ、判断力。
長打力	２ＢＨ、ＨＲなどの長打を打つ力。
小　技	バント、エンドランなどを成功させるテクニック。
勝負強さ	勝負度胸の良さ。得点圏打率の良さ。
走　力	足の速さ。走塁や打球を追うスピード。
守備力	守備の上手さ。打球処理の判断能力。
肩	遠くにボールを投げる力。遠投力。

2.ペナント戦データ

ペナント戦データを選ぶと、ペナント戦の勝敗表が表示されます。

- 斜線は自分のチーム。他の欄は自分が勝てば○、負ければ×、引き分けなら△が記録されます。

▶スタート、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのいずれかでメニューへ戻ります。



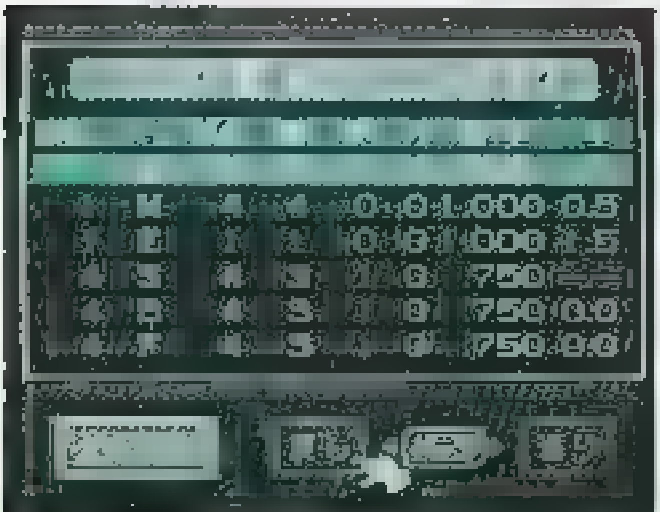
▲ペナント戦勝敗表

3. ペナント戦順位

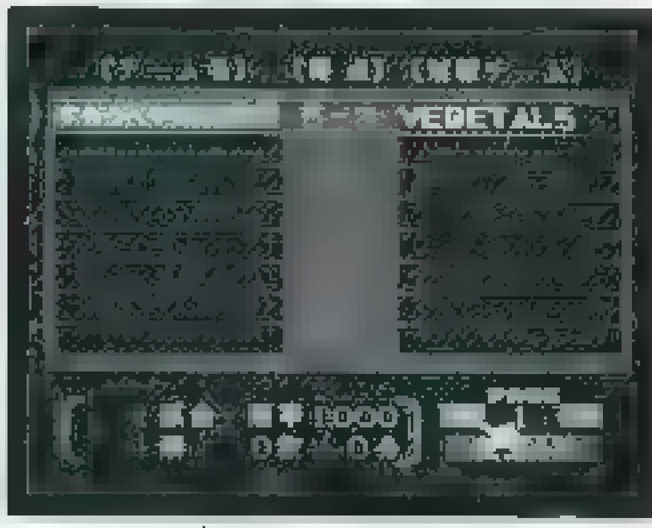
“ペナント戦順位”を選ぶと、順位表が表示されます。

- A～Eクラスに6チームずつ分け、5ページにわたって順位が表示されています。（赤帯が自分のチーム）

▶ページの“送り”でページを進め(上位から下位へ)、“戻し”で戻します。“メニュー”でデータメニューへ戻ります。



▲ペナント戦順位表



▲テル戦データ

4. テル戦データ

“テル戦データ”を選ぶと、過去32試合分のテルモードの対戦結果とトータル成績を表示します。

- 対戦結果は1ページに8試合分を表示し、4ページあります。
- ページの ⊞ でページを進め、⊟ でページを戻します。EXIT でデータメニューへ戻ります。

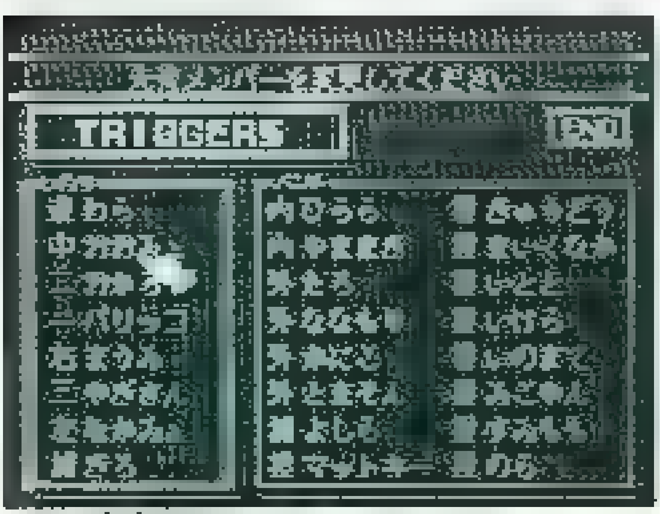
■エディット

ペナント戦をするためには、必ずエディットで自分のチームを作成してください。自分のチームを決めておかないと、ペナント戦は始められません。



1.監督就任

エディットを選んだら、まず監督(自分)の名前を登録します。続いて球団、コーチを選び、必要があれば球団名を変更します。(この次からは、エディットを選ぶと、すぐエディットのメニュー画面になります。)



▲登録選手

2.レギュラー変更

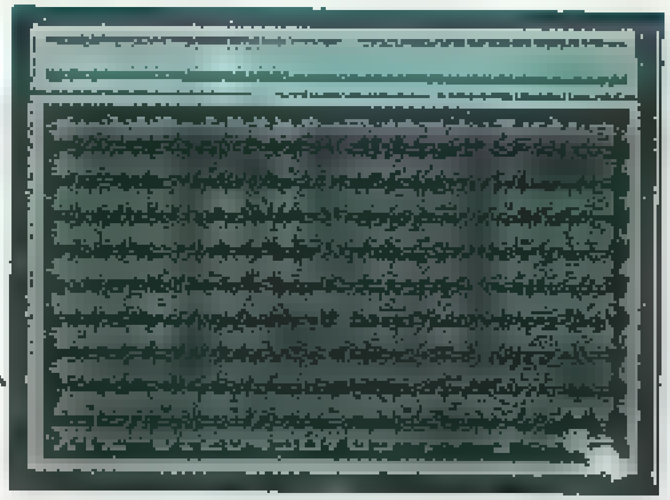
エディットメニューで“レギュラー変更”を選ぶと、登録選手が表示され、1～8番のレギュラー登録選手の変更や、打順の変更ができます。

●変更手順は、“スタメン変更”(→P.4~5)と同じです。

3.選手名変更

"選手名変更"では、登録選手の名前を自由に変えられます。

●登録選手が表示されるので、選手を選び、五文字以内で変更します。何人でも、どんな名前でも登録できます。

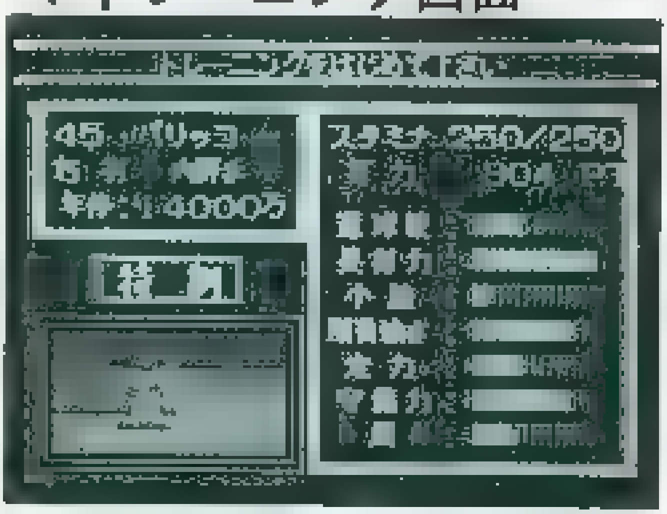


▲ネームエディット

4.トレーニング

選手はトレーニング次第で能力を向上させる事ができます。

▼トレーニング画面



スタミナ
球速、打力
各種能力メーター
（制球力・球質・投球術・変化球1～4、選球眼・長打力・小技・勝負強さ・走力・守備力・肩）

●トレーニング画面で、スタート、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのいずれかのボタンを押すと、トレーニングを開始し（メーターが増減する）、もう一度押すと、終了します。



トータルして能力がＵＰすると、年俸も同時に上がります。変化球の種類の少ない投手は、新球をマスターすることもあります。
但し、体力を消耗するので、連続したトレーニングは逆効果となり、かえって能力を低下させてしまったり、選手生命を絶つ事にもなりかねません。
また、選手の能力変化には、コーチの特性が大きく関わってきます。コーチによって、投手力・攻撃力・守備力・走力など、専門分野が違うので、チームに合わせて強化部門の専門コーチを選んでおくと良いでしょう。



5.監督辞任

ペナント戦を全試合終了した後、又はシーズン途中で、そのチームの監督を辞める時(任意引退)は、監督辞任をします。
注）エディットで登録したチームやペナント戦データは、電源を切っても消えませんが、監督を辞めてしまうと、それらのデータは全てクリアされ、エディット前の状態に戻ります。

■テレフォン

テレフォンでは、電話をかけたり、受けたりできる他に、電話帳機能もあり、単に通信ゲームの為だけのものではありません。

1.コール　電話をかけます。

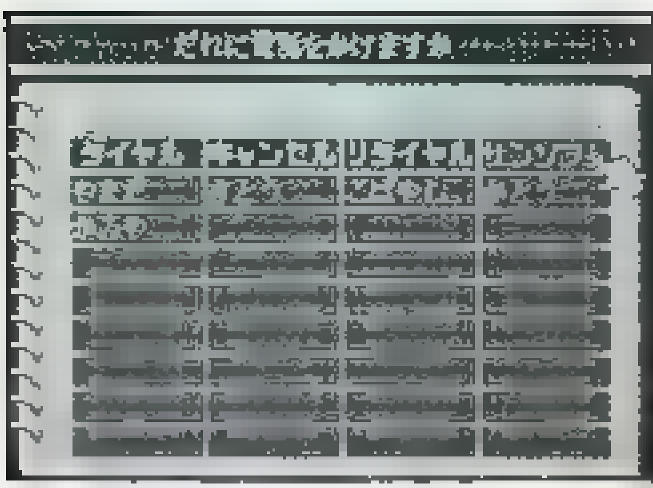
"コール"を選ぶと、電話帳画面になります。

●ダイヤル

"ダイヤル" を選ぶと電話番号入力画面になり、プッシュホンと同様に電話番号を入力することができます。

例）55−1120 →5 5 − 1 1 2 0

数字を選び©ボタンを押すと、番号が下の欄に表示されます。（← ボタンは一字後退です）入力終了後、番号を確認して ↵ を選ぶと、コールが開始されます。（スタートボタンを押すと、カーソルが自動的に ↵ に移動します。）



▲電話帳画面





番号入力画面

- P …コールを2秒中断
- − …局番を区別
- ← …1文字ずつ後退
- ↵ …入力終了&コール

※NTT以外の回線を使用する場合は？

0 0 8 8 P P 5 5 − 1 1 2 0

8と5の間に4秒のブランクをおいてコールします。

●キャンセル

テレフォンのメニューへ戻ります。

●リダイヤル

電話を切ったり、通信エラーで切れてしまい、もう一度同じ所へかけ直したい時は、“リダイヤル”を選びます。

●オートダイヤル機能

電話帳に記入された名前と電話番号(登録の仕方はP.20電話番号記入を参照）を選ぶと、オートダイヤル機能で自動的に電話をかけます。

コールを開始すると、“会話モード”(→P.22)になります。

2.アンサー　かかってきた電話を受けます。

“アンサー”を選ぶと、かかってきた（または、かかってくる）電話を自動着信で受け、“会話モード”に入ります。

3.電話番号記入　32人分の電話番号を登録できます。

“電話番号記入”を選ぶと、“ネームエディット”になります。五文字以内で相手先の名前を入力し、“番号入力画面”で電話番号を入力します。 ↵ で登録を終了するとメニューへ戻ります。

注）登録した電話番号は、バッテリーバックアップによって保存されるので、電源を切っても消えません。

4.電話番号消去　電話帳から不必要な番号を削除します。

“電話番号消去”を選ぶと、“電話帳画面”になります。削除する名前を選びⓒ（またはⒶかⒷ）ボタンを押すと、赤く表示されます。（もう一度押すとキャンセルされます。）同時に何人でも削除することができます。

- **エンド**

  “エンド”で削除し、テレフォンメニューへ戻ります。

- **キャンセル**

  “キャンセル”で、“電話番号消去”を取り消し、テレフォンメニューへ戻ります。

5.回線タイプ設定　電話回線のタイプを設定します。

回線タイプとは…？

電話回線には、ダイヤル10ＰＰＳ回線、同20ＰＰＳ回線、プッシュホン回線があり、それぞれの信号（の周波数など）が異なるために、タイプ設定が違っていると電話をかけられません。

●回線タイプの自動判別(通常、自動で回線を設定します)ができない場合、"回線タイプ設定"で設定します。

回線タイプ設定〈マニュアル〉

ダイヤル10……ダイヤル10ＰＰＳ回線の場合
ダイヤル20 ……ダイヤル20ＰＰＳ回線の場合
プッシュホン…プッシュホン回線の場合

注）回線タイプは、電話料金の支払い明細に、記載されています。**例）20ダイヤル（ダイヤル20ＰＰＳ回線のこと）**

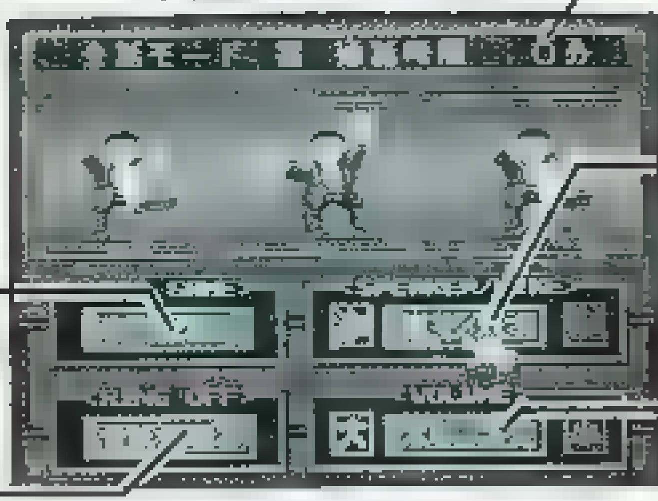
●回線タイプが判らない時

電話局に問い合わせるか、順番にセットしてタイプを探します。多くの場合、ダイヤル20ＰＰＳ回線を使用しているので、"ダイヤル20" に設定して "コール" してみてください。電話がかからない時は、"ダイヤル10"、"プッシュホン" の順で設定し、"コール" してみてください。

会話モード

（対戦）相手と通信回線がつながると、“会話モード”になります。（通信対戦中は、“かいわモード”（→P.31）を選ぶ。）

〈会話モード画面〉



会話モードの操作

●聞く／話す（スピーカー／マイク切り換え）

こちらから話しかける時は、カーソルを“聞く／話す”に合わせてⓒ（またはⒶかⒷ）ボタンを押しながら話します。ボタンを離すと、スピーカーに戻り、相手の音声を聞くことができます。同時に話す事ができないので、トランシーバー感覚で交互に話しかけてください。



●**ボリューム(ボリューム切り換え)**
“ボリューム”にカーソルを合わせて©(またはⒶかⒷ)ボタンを押すと、スピーカーの音量が大↔小に切り換わります。



▶**ゲームへ(ゲームスタートまたは再開)** テルモードを開始する、または(テルモード対戦中に“会話モード”に入った時)プレイを再開する時には、カーソルを“ゲームへ”に合わせて©(またはⒶかⒷ)ボタンを押してスタートします。

●**電話を切る(“会話モード”を終了する)**
“電話を切る”にカーソルを合わせて©(またはⒶかⒷ)ボタンを押すと、電話回線が切れます。テルモードで対戦中に“電話を切る”を選ぶと、その対戦はノーゲームとなります。

受話器で話す事もできる?!

“会話モード”では、通信対戦中とは違い、デジタル信号でのやりとりはしていません。従って、ノイズによる通信エラーの心配は無いので、受話器を使って話す事もできます。

■オプション

オプションでは、BGMの設定や、モデムテスト、バックアップ消去等ができます。

1.サウンド設定

試合中のBGM（音楽）の有←→無を設定します。
ミュージックあり←→ミュージックなしを選択します。

2.サウンドテスト

BGM、効果音を単独で鳴らし、チェックできます。

01～0C(黄数字)……BGM(音楽)

0D～34(青数字)……効果音(打球音や審判の声)

注）BGMと効果音は、同時に鳴らすことができます。

3.モデムテスト

接続しているメガモデムが正しく動くかチェックします。00～FFまでの数字がカウントされ、"OK" の表示が出れば、正常な状態です。"NG"ならば、修理・交換をしてください。

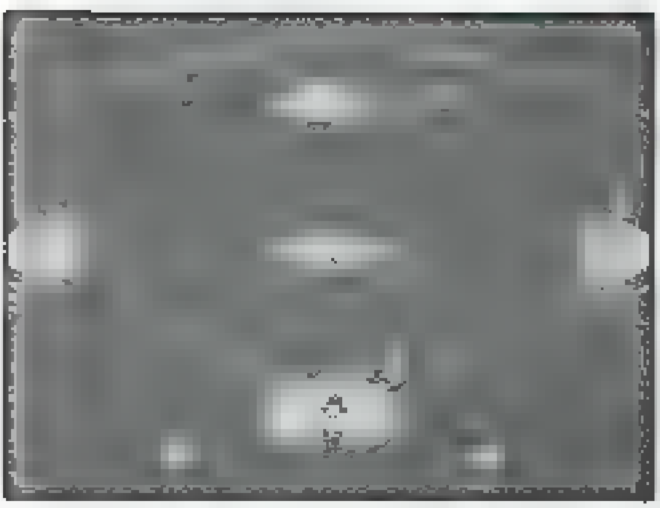
4.バックアップ消去

チーム データ・電話番号など、バックアップ（記録）したデータはすべて初期化(最初に電源を入れた時の状態)されます。

2・試合中の操作



試合が始まると、選手達は各個人で考え、オートプレイで試合を進めていきます。監督(あなた)は、作戦を考え指示・サインを出す事に徹します。ただし、配球や狙い球を、一球一球細かく指示していく事もできます。



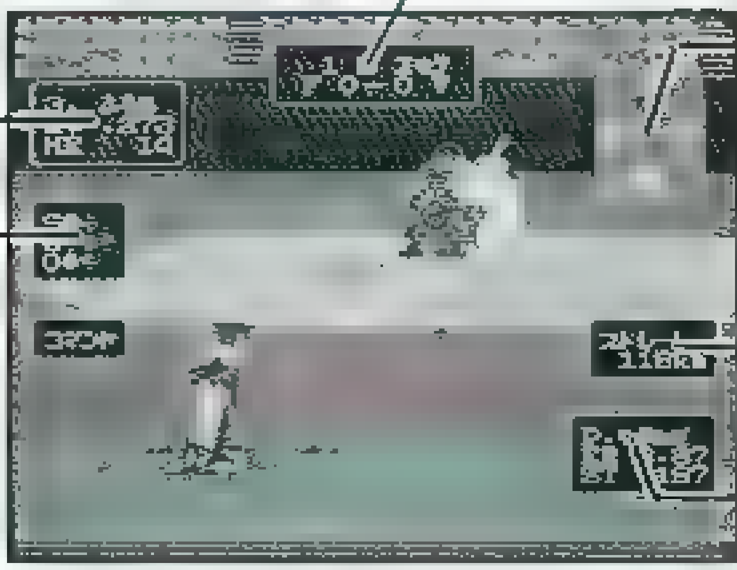
▲フィールド画面



方向ボタンを操作して、グラウンドの好きな場所を見られます。(Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンのいずれかを押すと、画面を固定できます。)守備は完全オートマチックです。

■ゲーム画面の説明

〈守備側〉



〈攻撃側〉



■コマンドの選び方

画面右（又は左）に"コマンド"が表示されている間、Ⓒ（またはⒷ）ボタンを押すと、メニューウィンドウが開きます。
メニューウィンドウのコマンドは下記の通りです。

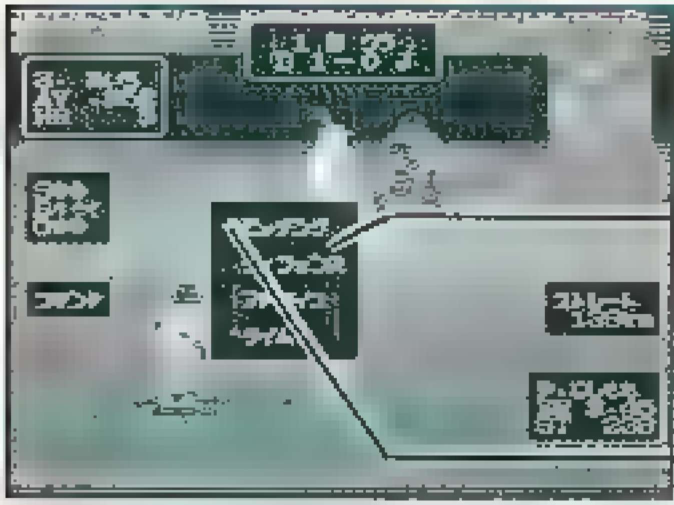
守備側コマンド

ピッチング…… 球種・コースなどの配球指示をします。
ディフェンス… 内・外野手の守備位置を指示します。
アドバイス……配球などのアドバイスをします。
タイム…………選手交代などができます。(→P.29)

攻撃側コマンド

バッティング… 狙い球や見逃しなどを指示します。
サインプレイ…打者・走者に攻撃のサインを出します。
アドバイス……打撃や走塁に関するアドバイスをします。
タイム…… ……選手交代などができます。(→P.29)

メニューで各項目を選んで、それぞれのウィンドウを開き、コマンドで指示やサインを決定します。



◀対戦画面

メニューウィンドウ
“コマンド”の表示が消えると投球を開始します。

カーソル

●方向ボタン（の上下）でカーソルを動かし、Ⓑまたは©ボタンでコマンドを決定し、Ⓐボタンでキャンセルします。

例）ピッチング©→ストライク©→カーブ©→Ⓐ（球種に戻る）→ストレート©→アウトサイド©（ウィンドウ閉じる）

●一つの項目を決定し終えると、メニューウィンドウは閉じてしまいます。同時に二つの項目（例：ピッチングとディフェンス）を指示したい時は、“コマンド”の表示が消える前にⒷまたは©ボタンを押してメニューを開いてください。

例）©（ウィンドウ開く）→ピッチング©→ボール©→カーブ©→インサイド©（閉じる）→©（再度開く）

注）“コマンド”が表示されている間は、何度でもメニューウィンドウを開き、サインや指や指示などを変更できます。

■タイム（選手交代）

1.データ

ゲームデータ（途中結果）、自分のチームのデータ、相手チームのデータを見る事ができます。

2.せんしゅこうたい

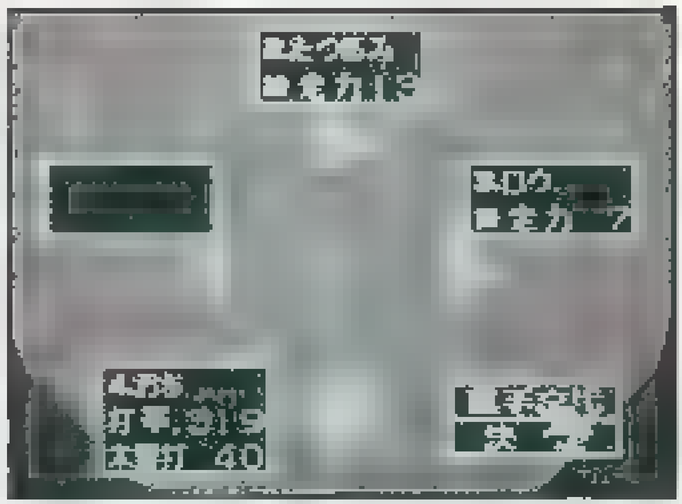
選手交代・守備位置変更をします。

〈プレイヤー表示画面〉



▲守備側

投手：スタミナ・球速
野手：守備力・肩



▲功撃側

打者：打率・本塁打
走者：走力

“守備変更”、“選手交代”、“決定”を選びます。
（選択決定はⒷまたはⒸボタン、キャンセルはⒶボタンで行います。）

①守備変更

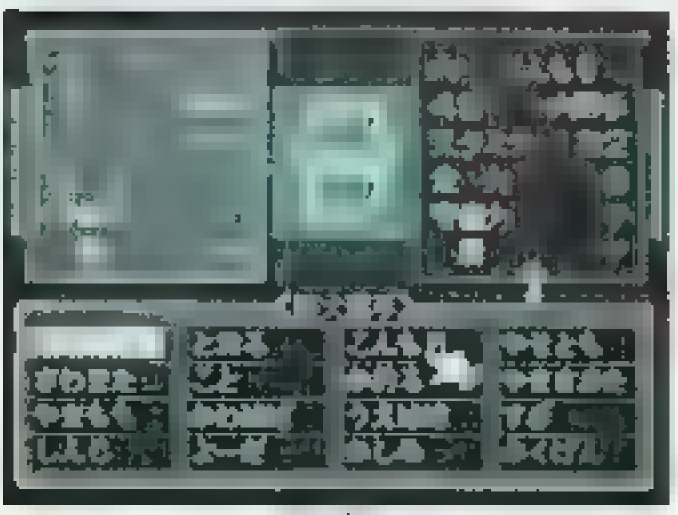
投手を含む９人の野手の守備位置を変更できます。

●変更する選手を選ぶと赤く表示され、守備位置を交代する選手を選ぶと、名前が入れ換わります。
●三人以上の変更も、二人ずつ位置を変更していきます。

②選手交代

投手・野手、又は打者・走者を控え選手と交代できます。

●選手を選ぶと、ベンチ画面に変わり、左上に交代する選手のデータ、右上にカーソルの示した控え選手のデータが表示されます。



▲ベンチ画面

●ベンチ画面下の(ベンチ内)控え選手の中から、リリーフ・守備固め・代打・代走にふさわしい選手を選びます。
出場できる選手がいなかったり、交代を取り消す時は、キャンセルを選び、プレイヤー表示画面に戻ります。

注）一度交代してベンチに入ってしまうと、その試合には、もう出られません。(赤表示の選手)

③決定

交代が終了したら“決定”を選び、対戦画面に戻ります。守備変更も選手交代もせずに“決定”を選ぶと、キャンセルとなり、タイムが解除されます。

注）相手が交代をすると、相手の交代・変更が表示されます。（スタート、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンのいずれかで、画面表示を切り換え、対戦画面に戻ります。）

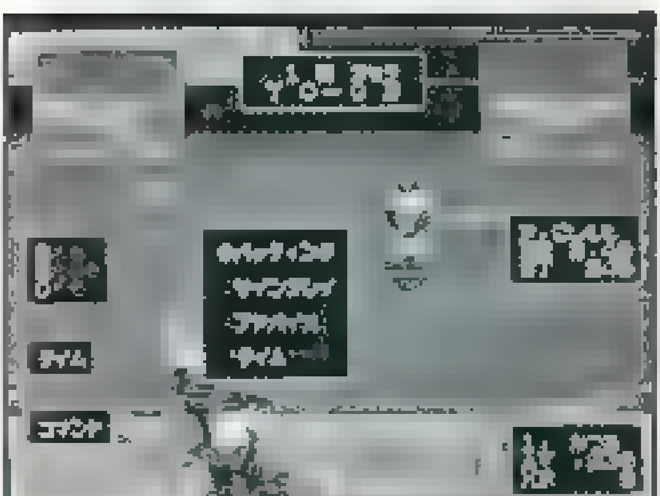
3.ちゅうだん（オープンモード、ペナントモード）

試合を中断します。スタート、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒボタンのいずれかを押すと、対戦画面に戻ります。

4.かいわモード（テルモードのみ）

“かいわモード”を選ぶと、“会話モード”（→P.22）になり、試合の途中でも、対戦相手との会話を楽しめます。

- こちらでウィンドウを開いている時に、対戦相手が“会話モードに入ると、画面内に“タイム”が表示されます。



“タイム”

ウィンドウを解除するか、コマンドで“かいわモード”を選ぶと、“会話モード”になり、対戦相手と会話をする事ができます。

注）会話モードからは、“ゲームへ”対戦画面に戻ります。

3・その他

TEL・TELスタジアム特設ルール

1. 9回表に入る前に、先攻・後攻の点差が10点以上になると、コールドゲームとして試合を終了します。（後攻が勝ち越している時は、10点差になった時点で試合終了となります。）

2. テルスタでは、1イニング（一度の攻撃）に19得点すると、その時点で試合終了となります。先攻チームが、1イニングに19得点した時、後攻の攻撃は無く、コールドゲームとなります。

3. 延長は最大12回まで行われます。12回裏の攻撃が終了しても決着が着かない時は、引き分けとなります。

4. 投手の投球義務（野球原則3:05：先発→先頭打者をアウト又は出塁させる。救援→打者一人をアウトか出塁、或いは攻守交代をするまで投げる義務がある。）は無く、一球も投げずに交代させる事もできます。

5. テルモード対戦中、通信エラーによって試合が中止された場合、その試合は無効試合となり記録（セーブ）されません。

★アドバイス

1.　相手の状況に応じて、積極的にシフト（守備位置）を変えていこう！



2.　野手のスタミナが減少すると、守備力、肩、走力などの能力が低下して、エラーや悪送球をします。また打者としては、打撃力や長打力が半減して安打が出にくくなります。

3.　投手はスタミナが減少すると、球速や変化球のキレが衰えます。連打を浴びて崩れる前に、思い切って投手の交代をして、ピンチを未然に防ぎましょう！



4.　連戦を強いられるペナント戦では、先発投手のローテーションが重要になってきます。３～４人の先発投手と信頼できるストッパーを決めておくと良いでしょう！

4・チーム紹介

1.プロリーグ

●TRIGGERS(トリガース)
小粒ながら、打線に頼る攻撃型のチームだけに、投手の使い方次第で勝算あり!

●OPTIONS(オプションズ)
貧打を機動力でカバー。大声監督と共に、ダイアモンドをかきまわせ!

●SPIRALS(スパイラルス)
投打で若手が活躍。いかにホームランを増やし、三振を減らすかがポイント!?

●HOPES(ホープス)
若手の成長で戦力UP。投手力に今一つ不安が残るが、底力のあるチーム。

●WHILES(ホワイルズ)
主砲・投手力に不安。機動力野球に徹すれば、道は開けてくるかも!?

●BRINKS(ブリンクス)
ズバリ優勝を狙えるチーム。ひ弱な投手陣を重爆打線で援護射撃。

●CALVES(カーブス)
投手成績も打撃成績も一級品。ただし、欲を言えば、長打力が欲しいところ。

●FUTURES(フューチャーズ)
投手力に頼っているために、攻撃が消極的。投手のスタミナ切れに要注意!

●GALIOTS (ギャリアッツ)
投打のバランスが良くハイレベルなチーム。優勝候補であるが、長打力に欠ける!?

●BUCKLES(バックルス)
かなりバランスの良いチームだが安定感に不満あり。パワーで押し切ってしまえ!?

●DRASTICS(ドラスティックス)
故障者が戻ってくればこっちのもの。再び恐竜打線の灯が点る!!

●LILACS(ライラックス)
非常に安定したチームだけに派手さには欠けるかも!?それでもやはり、狙いは優勝!!

●JUNIORS(ジュニアーズ)
全国リトルリーグ連合選抜チビッコチーム。レベルが違うので、ほとんどお遊び!?

●IDOLS(アイドルス)
アイドルスター選抜ミーハーチーム。日頃練習してないので、エラー続出!!

●VEGETALS(ベジタルス)
オール野菜プレイヤーチーム。菜食主義者ならぬ野菜人だけに、土には親しい!?

●すもうべや(スモウベヤ)
関取選抜シコ踏みチーム。機動力に欠ける分、ツッパリ打線で長打攻勢!!

●KAMIGATAS(カミガタース)
関西お笑い芸人選抜チーム。ウケ狙いのエラーを得意とする浪花っ子。

●WRESTLERS(レスラーズ)
力と技のプロレス選抜チーム。巨体に似合わぬ機敏な動きと、パワフル打線!!

●EXCITES(エキサイツ)

究極の変身ヒーロー選抜チーム。スピードテクニックが決め手。しかしスタミナ不足!?

●YAHOOS(ヤフーズ)

極悪人&悪役タレント連合チーム。本物が混じっているだけに、ラフプレイが恐い。

●たけしぐん(タケシグン)

たけし軍○選抜チーム。技術論ではプロ級だが、それにテクニックが伴わない!?

●こうやれん(コウヤレン)

基本が第一の、高校選抜チーム。甲子園の土を踏んだ選り優りばかり。やや粗削り!?

●NESTORS(ネスターズ)

限りなく現役に近いOB選手から、名球界の大物までのスーパーチーム。

●オリンピース(おりんぴーす)

機動力と大リーグ入りを果たしたエースだけが頼りの、ソフル六輪選抜チーム。

●ANIMATES(アニメイツ)

みず○ま監督率いる、野球アニメ選抜チーム。大物スラッガー&魔球投手の強豪!!

●SUMMITS(サミッツ)

驚異の頭脳集団。各国首脳選抜チーム。体力の無さを、頭でカバー……しきれるか!?

●UNIONS(ユニオンズ)

草野球では無く、本格派社会人選抜チーム。プロでも即戦力と評価されている精鋭揃い。

●RESERVES(リザーブス)

日本で活躍した、助っ人外人選抜チーム。あのワークホースやかわいい荒熊も健在だ!!

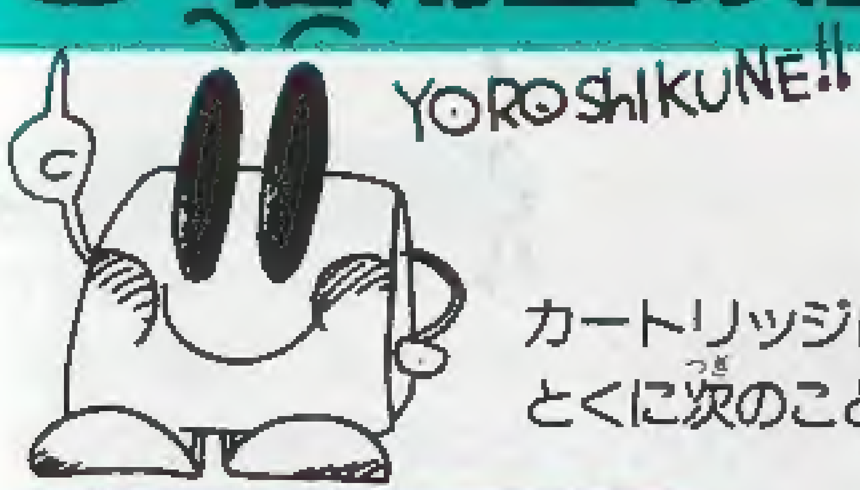
●MAJORS(メジャース)

大リーガー選抜チーム。全米26球団の中から選ばれた、ベースボールプレイヤーだ!!

●QUESTIONS(クエスチョンズ)

製作者の強味で百戦錬磨の最強チームとして、大リーガーを超えた最強軍団!!

5・使用上の注意



カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするとき必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください、ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。





保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。
また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



6.おことわり

　商品の生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なため、プログラム上、予期できない不都合が、発見される場合が考えられます。万一、隠しアイテムや裏ワザ以外の誤動作等を起こすようなことがございましたら、弊社まで御一報ください。
　なお、ゲーム内容についての電話でのお問い合わせには、一切お答えできません,
SUNSOFTの新作情報や、ゲームのヒントは、
TEL 0587・55・1120でお聞きください。



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の海外輸出、使用営業及びレンタルを禁じます。

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。



サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL (0587)55-3500

テレホン案内　TEL (0587)55-1120

T-15013